

Sistem Informasi Pendataan Barang Visual Berbasis WEB (Studi Kasus: PT Akur Pratama)

Asep Sopian

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia

Email: belegug06@gmail.com

Abstrak– Sistem informasi pendataan barang visual berbasis web. PT Akur Pratama memiliki distributor yang tersebar di beberapa daerah seperti Jakarta, Tegal, Slawi, Magelang, Bogor dan Bekasi, Bergerak di bidang perdagangan yang berpusat di daerah Bandung yang memiliki banyak cabang di beberapa kota besar lainnya. PT Akur Pratama memiliki kendala dalam pendataan barang dan stok barang, sampai saat ini catatan transaksi masih dilakukan secara manual dan tidak efisien serta memerlukan waktu yang lama dalam menyelesaikan pekerjaan. Hal ini mengakibatkan divisi creative di PT. Akur Pratama mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi barang yang akan diproses untuk sebuah tema. Untuk itu dibutuhkan informasi yang lebih detail seperti sisa stok barang, barang masuk, barang keluar, penempatan barang pada suatu rak barang sehingga mempermudah dan mempercepat proses pencarian barang tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu membangun sebuah sistem informasi pendataan barang yang dapat mempermudah creative PT. Akur Pratama dalam melakukan pendataan barang, menghitung dan menyimpan data, mengakses data lebih cepat dan membuat waktu lebih efisien. Pengembangan sistem ini menggunakan metode waterfall dan Data Flow Diagram (DFD) terdapat analisis proses bisnis yang berjalan, proses bisnis yang diusulkan, analisis kebutuhan fungsional. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MYSQL. Sebagai basis data sistem informasi pendataan barang berbasis web yang dibangun dapat mengelola data seperti data barang, data barang masuk, data barang keluar, data supplier dan data dokumentasi. Serta sudah memiliki data yang terpusat dalam satu database.

Kata Kunci: Sistem informasi pendataan barang visual, Inventori barang, Order, DFD

Abstract–Web-based visual goods data collection information system. PT Akur Pratama has distributors spread across several areas such as Jakarta, Tegal, Slawi, Magelang, Bogor and Bekasi, Engaged in the trade sector headquartered in the Bandung area which has many branches in several other big cities. PT Akur Pratama has problems in data collection of goods and stock of goods, until now transaction records are still carried out manually and are inefficient and require a long time to complete the work. This resulted in the creative division at PT. Akur Pratama has difficulty getting information on items to be progressed for a theme. For this reason, more detailed information is needed such as remaining stock of goods, incoming goods, outgoing goods, placing of goods on an item shelf so as to simplify and speed up the process of finding these items. The purpose of this study is to build a data collection information system that can facilitate the creative of PT. Primary accuracy in data collection, calculating and storing data, accessing data faster and making time more efficient. The development of this system uses the waterfall method and Data Flow Diagrams (DFD) there is an analysis of running business processes, proposed business processes, analysis of functional requirements. The programming languages used are PHP and MYSQL. As a database, a web-based goods data collection system that is built can manage data such as goods data, incoming goods data, outgoing goods data, supplier data and documentation data. And already have data that is centralized in one database

Keywords: Visual Goods Data Collection Information System, Item Inventory, Order, DFD

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi, kebutuhan akan sistem informasi yang terpercaya, cepat dan akurat sangat diperlukan bagi sebuah organisasi terutama dalam hal yang sifatnya strategis, informasi menjadi aset yang sangat berpengaruh bagi sebuah kelangsungan organisasi. Pada awalnya sumber daya yang paling penting pada suatu organisasi atau perusahaan adalah sumber daya manusia, modal dan mesin. Namun pada saat ini sumber daya yang penting bagi sebuah organisasi bukan hanya sumber daya manusia, modal dan mesin saja, akan tetapi dibutuhkan data, teknologi dan informasi. Sekarang ini data adalah aset penting bagi sebuah perusahaan atau organisasi, karna dengan adanya data user dapat dengan mudah untuk mendapatkan informasi yang diperlukan sehingga memperlancar sebuah pekerjaan dan guna untuk pengambilan keputusan yang cepat, tepat dan akurat. (Wawancara Terkait 2018).

PT Akur Pratama memiliki distributor yang tersebar di beberapa daerah seperti Jakarta, Tegal, Slawi, Magelang, Bogor dan Bekasi. Bergerak di bidang perdagangan yang berpusat di daerah Bandung yang memiliki banyak cabang di beberapa kota lainnya. PT Akur Pratama menyediakan pelayanan sangat baik dan barang yang berkualitas sesuai dengan moto perusahaan, yaitu **PASTI PUAS**. P = Produk berkualitas, U = Unggul layanan, A = Akrab bersahabat, S = Suasana menyenangkan (Wawancara Terkait 2018).

PT Akur Pratama memiliki kendala dalam pendataan barang dan stok barang. sampai saat ini catatan transaksi masih dilakukan secara manual dan tidak efisien. serta memerlukan waktu yang lama dalam menyelesaikan pekerjaan. Hal ini mengakibatkan divisi *creative* di PT. Akur Pratama mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi pendataan barang. Untuk itu dibutuhkan informasi yang lebih detail seperti penempatan barang pada suatu rak barang sehingga mempermudah dan mempercepat proses pencarian barang tersebut. Oleh karena itu perlu dibangun sebuah sistem yang sesuai dengan kebutuhan ini. Adapun tujuan penulis dalam pembuatan aplikasi ini adalah Membuat sistem informasi pendataan barang visual pada PT. Akur Pratama agar data masuk dan keluarnya barang, stok maupun tata letak barang dapat terkontrol.

Aplikasi sistem informasi ini diperlukan untuk mendukung divisi *creative* agar mempermudah dalam melakukan aktifitasnya. sehingga semua kegiatan divisi *creative* dapat diterjemahkan ke dalam aplikasi secara

terintegrasi dengan baik. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, diantaranya : Pengumpulan data, Analisis, Perancangan, Implementasi dan Pengujian. Untuk memenuhi kebutuhan sistem diatas, maka penelitian membuat sistem untuk mendata semua barang masuk, barang keluar, data supplier, serta pendokumentasiannya. (Wawancara Terkait 2018).

2. KERANGKA TEORI

2.1 Sistem *Inventory*

Sistem *inventory* adalah sekumpulan kebijakan dan pengendalian yang memonitoring tingkat *inventory*, dan menentukan tingkat mana yang harus dijaga bila stok harus diisi kembali dan berapa banyak yang harus dipesan (Assauri: 2016:225).

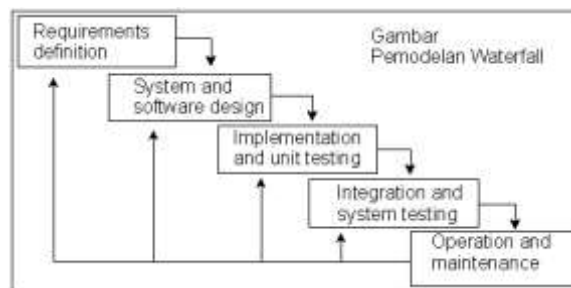
Sistem *inventory* akan memberikan kemungkinan struktur organisasi dan kebijakan operasional produksi, untuk menjaga dan mengawasi barang barang untuk distok. dengan sistem *inventory* ini diharapkan manajemen dapat bertanggung jawab terhadap pemesanan dan penerimaan barang yang dipesan. Hal ini dapat dilakukan dengan mengawasi waktu penempatan pesanan dan menjaga atau mengawasi jalannya alur dari apa yang dipesan, serta berapa banyak barang yang dipesan dan dari siapa vendor-nya (Assauri, 2016:229).

2.2 Produk

Produk adalah seperangkat atribut baik berwujud, termasuk di dalamnya masalah warna, harga, nama baik pabrik, nama baik tokoh yang menjual (pengecer), dan pelayanan pabrik serta pelayanan pengecer, yang diterima oleh pembeli guna memuaskan keinginannya. Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan di pasar, untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen. Produk terdiri atas barang, jasa, pengalaman, *events*, orang, tempat, kepemilikan, organisasi, informasi dan ide. Jadi produk itu bukan hanya berbentuk suatu yang berwujud saja, seperti makanan, pakaian, dan sebagainya akan tetapi juga sesuatu yang tidak berwujud seperti pelayanan jasa. Semua diperlukan bagi pemuasan kebutuhan dan keinginan (*need and wants*) dari konsumen. Konsumen tidak hanya membeli produk sekedar memuaskan kebutuhan (*need*), akan tetapi juga bertujuan memuaskan keinginan (*wants*). Misalnya membeli bentuk sepatu, gaya warna, merek, dan harga yang menimbulkan/mengangkat prestige (Manap, 2016:255).

2.3 *Waterfall*

Model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh *Winston Royce* sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Pressman,2015:42). Fase-fase dalam *Waterfall* Model menurut referensi Pressman pada gambar 2.9 berikut :



Gambar 1. Waterfall Pressman (Pressman, 2015:42)

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam perancangan sistem informasi Pendataan Barang Berbasis Web ini adalah menggunakan metode waterfall, waterfall adalah metode dalam pengembangan sistem yang dilakukan untuk membuat pembaruan sistem yang berjalan. Metode pengembangan sistem merupakan proses pengembangan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan metode-metode yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya dengan memiliki alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (Support).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Halaman Supplier

Pada Halaman data supplier memuat data *supplier* atau mitra usaha penjual material bahan baku yang diperlukan oleh bagian produksi. Dapat dilihat dari gambar 2 dibawah:



Gambar 2. Halaman Data Supplier

4.2 Halaman Dokumentasi

Halaman Dokumentasi memuat data data gambar dari produk yang di buat, sebagaimana planing atau tema yang telah ditentukan oleh perusahaan.dapat dilihat pada gambar 3 pada halaman dibawah :



Gambar 3. Halaman Data Dokumentasi

4.3 Halaman Logout

Tombol ini berfungsi untuk keluar dari aplikasi sistem informasi pendataan barang dan kembali ke halaman *login*. Berikut tombol *logout* pada Gambar 4 dibawah:



Gambar 4. Logout

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan,, sistem yang dibangun ini dapat mempermudah dalam proses pendataan barang masuk dan keluar yang sudah tersistem sehingga lebih mudah dalam pencarian data barang yang diperlukan dan Dengan adanya laporan dokumentasi creative produksi dapat melihat serta mengingat tema yang telah dikerjakan sekaligus untuk bahan referensi untuk pengerjaan tema selanjutnya

REFERENCES

- Ardiyos. (2009). Kamus Besar Akuntansi. Jakarta: Citra Harta Prima.
- Assauri. (2016). Manajemen Operasi Produksi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fathansyah. (2012). Basis Data. Bandung: Informatika Bandung.
- Kadir, Abdul. (2003). Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta.
- Kenneth C, L., & Jane P, L. (2014). Sistem Informasi Manajemen. Selamba Empat.
- Manap, H. A. (2016). Revolusi Manajemen Pemasaran. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Nanang, Martono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Pressman, R. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi.
- Sutabri, T. (2012). Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Witarto .(2014). Memahami Sistem Informasi: (Pendekatan Praktis Rekayasa Sistem).
- Sunarsi, D. (2018). Pengembangan Sumber Daya Manusia Strategik & Karakterisrik Sistem Pendukungnya : Sebuah Tinjauan. Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi), 2(3), 178 – 194.
- Wijoyo, H., Prasada, D., & Andi, D. (2020, September). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Mentari Persada Di Jakarta. In Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi, Akuntansi (Vol. 5, No. 1, pp. 117-123).
- Purwanto, A., Sunarsi, D., & Wijoyo, H. (2020). Penerapan Perluasan Arti Perbuatan Melanggar Hukum Dalam Pelaksanaan UU 29 Tahun 2004 (Studi Kasus Putusan No. 625/PDT. G/2014/PN JKT. BRT). TIN: Terapan Informatika Nusantara, 1(2), 99-103